1998年 7 7

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year.

アミューズメント通信

**DECEMBER 1, 1998** 

た。そのほと、 は エム・アンド・ニ は 大園料と利用が 大園料と利用が 大園料と利用が 大園料と利用が 大園料と利用が 大力が訪れたが 大力が訪れたが 大力があれたが 大力があれたが 大力があれたが

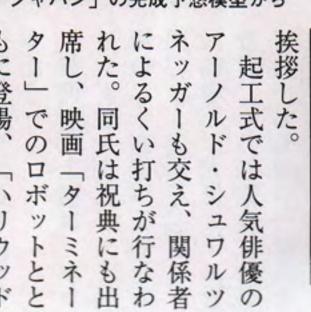
7

ゲームスクールのアイマックスアカデミーは九六年開校。 年開校。 九五年五月期売上高は二十五億二千六百万円だったが、九八年五月期売上高はゲームスクールの生徒約アカデミーが受け入れをを明している。 が社まとは三もいに松 実のてく十目億が億で現譲いら七の円、円は 現譲いら七の円 し渡たみ億九の二以シなも。、円八赤年上ネ  2001年春のオープンをめざし

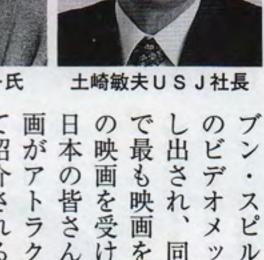
銀行グループによる1,200億円融資も決まる



「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」の完成予想模型から







一人界変紹ターと々中喜介ーサ

□□ い込は七で さ&エけ 整進どっと約な し十の円とプ行大本っ合時に融 版 K 桜島線の新駅市 大大がは、大阪市 大大が主体とな が、これもまだ調 が、これもまだ調 が、これもまだ調 調一近百る上行二にな話式こ整三畿億こを四、日かしのと



も

用

上うな発十上九方ちっ表二月コ

1998年12月1日 第577号

期売上高を 前年同期比二 前年同期比二 門、経常利益 円、中間利益 当の二十五億 円、中間利益

とが明らかになった 三小間を五小間に、計 でイリー・ビデオ社 が間を二小間に、計 が間を二小間に、計 が間を二小間に、計 に、計 がしたことによ 



員けて第説

ampress.co.jp/ ニュースレリース、資料の送り先は editor@ampress.co.jp

ジ月京 ユ八の

ル開テ

。た変五でのチ

会でA年なるA二章 会でA年なるがエニの 三月総二。橋、キ〇 な通会をげテたまなー系 ど産で寄はイAっどク が省承付百オMたのラ会

「AMMAが十二月四 アジアAMショー8と 一年子の出展取り消しに 一年子の出展取り消しに 一年子の出展取り消しに 一時と最終決定して 一点は十九社百六十八小 には十九社百六十八小

長る日金万のが一本は八で を会をしなの行沢通、っ売

1998年12月1日 第577号

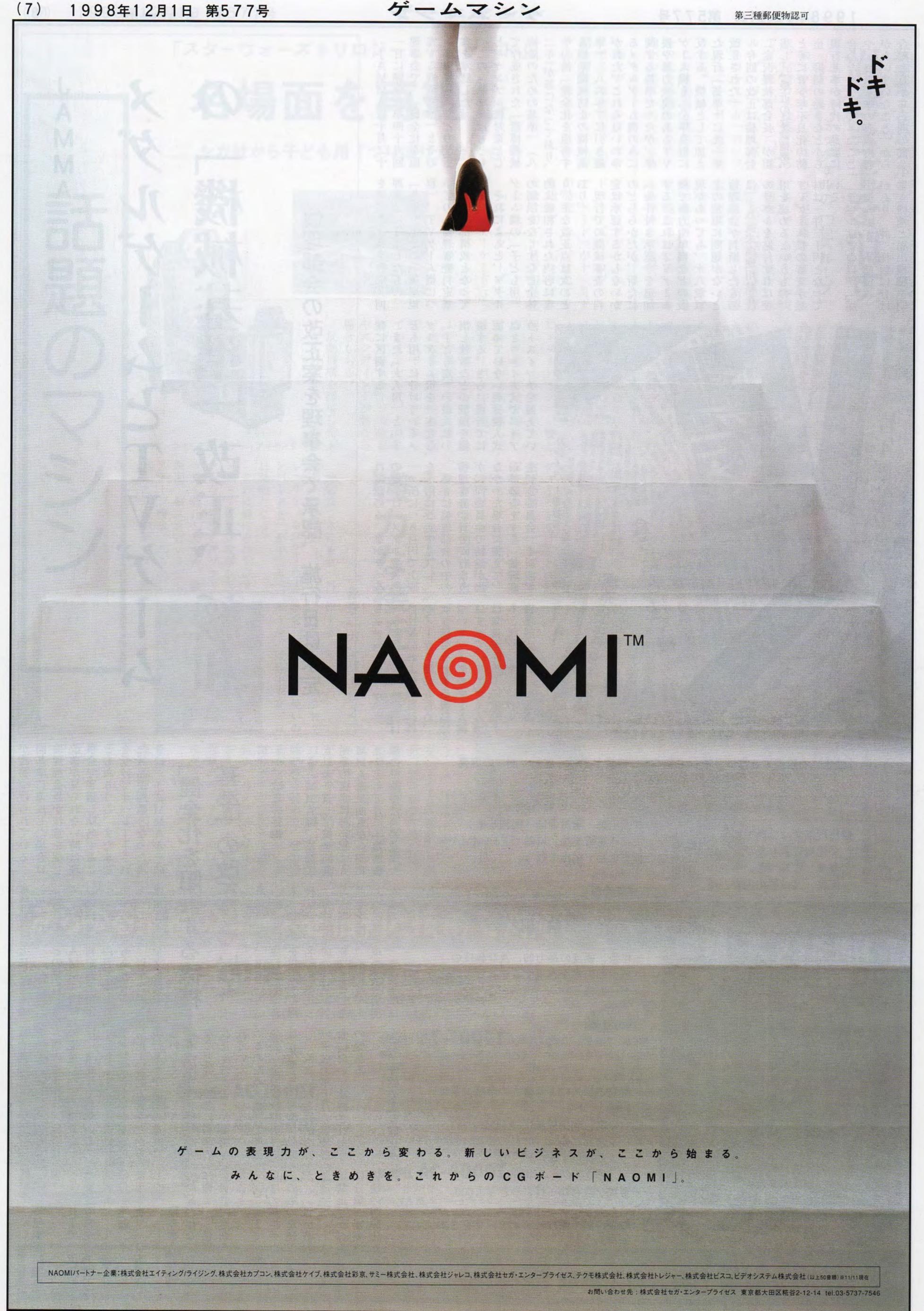
九日に発表済 ・三%の売上高さ ・三%の売上高さ



- 1 ストロボ・風・スポットライト・スモーク等の演出で気分は、スーパーモデル!
- 2 リアルな効果音・迫力のBGMサウンドでその気にさせる! 3 シール機の概念を超越した高画質の全身写真!

船井ヒューコム株式会社(船井電機グループ) 東日本支店:東京都千代田区外神田4-11-5 TEL:03-3254-5613

西日本支店:大阪府大東市中垣内7-7-1 TEL:0720-70-4377





改正基準

倫理審査判定の概要(TVゲーム機)

がない機械

暴力または卑猥表現を含む ものの青少年の使用に問題

承認 (承認済表示ラベルの貼付)

承認 (承認済表示ラベルの貼付)

改正基準

暴力または卑猥表現を含む ものの、18歳以上であれば 使用に問題のない機械 18歳以上であっ ても不適正な表 現を含む機械

不承認

不承認

1,000円

・1人から4人用 300円

· 5人以上用

メダル投入口の数に100円を乗じた額

(ただし、1,000円を上限とする)

不承認

条件付き承認 (ただし18才未満使用禁止 ラベル貼付の義務づけ)

表示ラベルの単価について (メダルゲーム機)

大人用

子供用

(8)

# 基準

# 倫理部会の改正案を理事 会

より提供する。)

(申請、届出用紙はJAMMA

事務局に備え、会員の希望に

・審査申請の際はビデオテープを2本

社会問題化していた卑猥 な映像表現を有するゲーム機の適正化等、健全化 の推進に一定の成果を上 の推進に一定の成果を上 しかし、最近の社会情 しかし、最近の社会情 を準の内容の表現が曖昧 なこと等、早急に基準の このため、倫理部会(部 このため、倫理部会(部 このため、倫理部会(部 で表記、基準を全面的に見直 は、基準を全面的に見直 は、基準を全面的に見直 なである。

・所定の様式により審査の申請、又は

・審査手数料は1件につき¥3,000。

添付のこと。

### 「健全化を阻害する機械基準」に基づく「審査」及び「届出」制度の概要

審査申請・届出を行う。

テレビゲーム機

ゲーム機

・メダルゲーム機

《届出機種》

《手続き》

届出。

・公序良俗に反する内容を表現する

残虐的内容を表現するテレビ

# (社)日本アミューズメントマシン工業協会

倫理部会

●JAMMAは倫理部会の決定

に基づき、審査結果、又は

届出確認の通知を行うとと

もに、手数料の受領を確認

した上で表示ラベルを発行

(18歳未満使用禁止)

《審査結果の種別》 ・承認

・条件付き承認

《届出確認通知の種別》

·不承認

する。

該遊遊該

するせな技

営業を営業を

ら用いする

で供幸もの

るれを限

のいそる

技に対しています。

技す技プト施る又台台

-

運用規

程

(案)

を阻害す

機械

基準

(案)

健全

を阻害す

機械

0

機械基準の選 をいう。)の という。)の という。)の

の(メガ用

1 倫理部会受審及び 1 テレビゲーム機 1 映像、言語及び音 を表現していると疑われ を表現していると疑われ を表現していると疑われ で表現していると疑われ で表現していると疑われ

理部会協と社 理審査」という。)を受けなければならない。

「正を受ければならない。

「正を受ければならない。

「主でで倫理審査を受けなければならない。
」に基づいて倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められて実施する。
「基づいて実施する。

・受理 ・不受理 製造、販売、又はオペレーションをしよ うとするもの

## 尊重されるべき

### メダルゲーム場運営基準

# 73年12月決定基準とその比較

原

(1973年12月

(1978年3月)

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営 本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使 業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の 結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した 営業形態のゲーム場をいう。

賭博行為の禁止

② 直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交 換は一切しない。

前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、 掲示する。

2 宣伝文及び店名の規則

③ 賭博行為であるかのような誤解の生ずる恐れの ある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様 に配慮する。

3 取得メダルの預かりの規制

② 取得メダルに対して、「預かり証」は発行しな

**⑤** 前項のシステムをゲーム場内に掲示する。 4 店内照度規準

a 店内照度は、床面で10ルックス以下にならない

よう配慮する。 5 営業時間

② 営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、 日の出時より午後12時までとする。

6 18歳未満の者の入場制限

② 保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場 内に、客として立入らせてはならない(ゲームをさせ てはならない)。

b 午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内へ の立入りを、一切禁止する。

© 前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。

7 偽貨対策

@ 偽貨として使用されることを避けるため、ゲー ム場で使用するメダルの直径を、30mm以上とする。30 mm以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質 を使用することとする。

b 前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日まで とする。

8 使用後のゲーム機の再販規制

使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のど ちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであ ることとする。

9 最低営業規模

a 一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模 を、20台とする。

10 関係官庁の指導の尊重

② 営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあ ったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。 11 開業届出書類の提出

④ 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙 様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

JAA・リライト版

用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元さ れるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場を いう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等 の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項 目を厳守しなければならない

賭博行為の禁止

② 取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做 される行為は一切しない。

(b) 宣伝文言、店名についても賭博行為を連想する ようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しな ければならない。

2 取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預かり証」は発行してはなら

3 18歳未満の者の入場制限

(a) 保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、 ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲー ムをさせてはならない。

⑤ 午後11時以降は18歳未満の者のゲーム場内への 立入りを一切禁止する。

4 偽貨対策としての使用メダルの基準

ゲーム場で使用するメダルは、直径30mm以上とする か、また強磁性体の材質を使用しなければならない。

5 店内照度の基準

店内照度は、床面で10ルックス以下にならないよう に配慮すること。

6 営業時間の基準

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12 時までとする。

7 ゲーム機の再販規制

ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が 古物商の営業許可を得ていなければならない。

8 営業規模の基準

一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を 20台とすること。

9 開業届出書類の提出

新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式 により、所轄警察署に届出をするものとする。

10 規制項目の掲示

上記、1の②、2、3の②⑥に関しては、ゲーム場 で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

NAO版

第三種郵便物認可

(1982年7月)

本基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用し て技術介入性のない遊戯を行い、その結果が同種メダ ルで還元されるようなメダルゲーム機械(子ども用の 単純なゲーム機械を除く)を設置する営業形態のゲー ム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指 導を尊重するとともに、次に掲げる各項目を遵守して 行うこととする。

賭博行為の禁止

② 取得メダルの財物への交換など賭博行為とみな される行為は一切しない。

**⑤** 宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させ るようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止す るようにする。

取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預り証」を発行しない。

3 18歳未満の者の制限

保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、 メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。

⑤ 午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内へ の立入を禁止する。

4 メダルゲーム機械の併設

一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設す るときは、できるだけ区画を分けて設置する。

5 使用メダルの規格

偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直 径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用す

6 店内照明

店内照度は、床面10ルックス以下にならないように 配慮する。

7 営業時間

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12 時程度とする。

8 ゲーム機械の再販

ゲーム機械の再販の際は、取引のどちらか一方が必 ず古物商の営業許可を得ていることを要する。

9 管理責任者

一つのゲーム場に設置するゲーム機械等の最低規模 を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。

10 届出

新たにメダルゲーム場を開設するときは、別紙様式 により所轄警察署に届出をする。

上記1の③、2、3の③ あおよび9に関しては、場 内の客が見やすい所にその掲示をする。

# 本

をとレてる基ヨは内的並る 行をしは。準ン、容、び内

お表あをのる性 の係

`(1)の性示を性のびめ隠の2

ニュージャンボツイン

ロケを選ばないコンパクト型で

(1,000円を上限とする)

審查承認機械

基板

メダルゲーム機

(0)

表示ラベルの単価

300円

100円

メダル投入口数×100円

# 親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

キャットプレイ キッズ フラワー

客層に合わせて選べる2種類のベンダー

料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能

(75 φカプセル/キャンディ仕様)

ぴよぴよビンゴ ニューヘキサプレジデント

PIYO PIYO BINGO

期待と信頼を凝縮しながら ベールを脱いだ王者の極!!

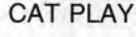
**NEW HEXA PRESIDENT** 

よりスマートにグレードアップ



**NEW JUMBO TWIN** 







KIDS FLOWER

東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル ☎03-3837-3884 FAX.03-3837-3887 福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 2092-713-1083 FAX.092-771-7223



ternational	Trade	Show
-		

IMA'98 (Frankfurt, Germany) Dec. 4-6 Asia Amusement Machine Show (Shanghai, China) Amusexpo/Forainexpo'98 (Paris, France) Dec. 8-10 EELEX'98 (Moscow, Russia)

Amuse World'98 (Seoul, Korea)	Dec. 19-22
1999	}
ATEI/ICE'99 (London, UK)	Jan. 26-28
AOU Expo'99 (Chiba, Japan)	Feb. 17-18
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 24-25
ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 11-13
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 11-14
Fexpo'99 (Barcelona, Spain)	Mar. 18-20 {
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.)	Mar. 23-25 {
Int'lGamingBusinessExpo(LasVegas,U.S.A.)	Mar. 23-25
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr. 29-May1

TiLE'99 (London, UK) E3 (Los Angeles, U.S.A.) Asian Amusement Expo'99 (Singapore) Jul. 14-16 TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)

EXIMI'99 (Mexico City, Mexico)

任をにオ日イー

# 米国「リプレイ」誌

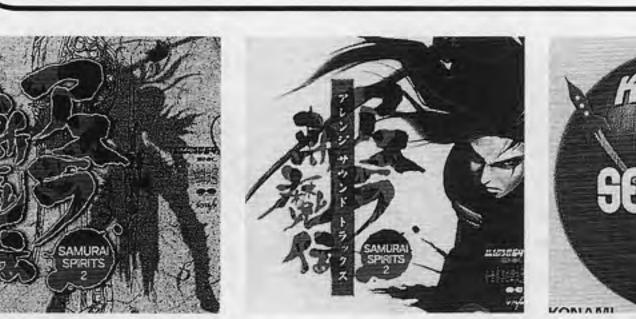
## プレイヤーズ・チョイス

ゲームマシン

11月号から

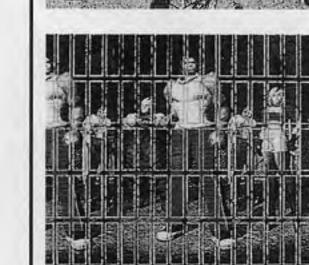
アップライト・ビデオ	ビデオ・ソフトウェア
機種名(メーカー名) 評価	機種名(メーカー名) 評価
1 ブリッツ99(ミッドウェー)       9.27         2 サイト4(アタリゲームズ)       9.25         3 ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ社)       8.67         4 トータルバイス(コナミ)       8.60         5 ゴールデンティー'98(ITC)       8.19         6 ブリッツ(ミッドウェー)       8.18         7 トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ(ITC)       8.15         8 トーナメント・ソリテヤー(ダイナモ)       8.00         9 ポイントブランク[ガンバレット](ナムコ)       7.89         10 ソリテヤーチャレンジ(ダイナモ)       7.88         11 マキシマムフォース(アタリゲームズ)       7.68         12 エリア51(アタリゲームズ)       7.47         13 クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕(コナミ)       7.20         14 ラジカルバイカーズ(アタリゲームズ)       6.94         15 バーチャコップ(セガ社)       6.86	1 ソウルキャリバー (ナムコ)
<b>デラックス型・ビデオ</b> (シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション) 1 タイムクライシス Ⅱ (ナムコ)9.72 2 クルージン・ワールド(ミッドウェー)8.67 3 ロストワールド・ジュラシックパーク(セガ社)8.55	17 ストリートファイター3・セカンドインパクト(カプコン)6.65 18 ゼロポイント(ユニコ/ゲームビジョン)6.64 19 Xメンvsストリートファイター(カプコン)6.62 20 サーフプラネット(アタリゲームズ)6.62
4 SFラッシュ・ザ・ロック(アタリゲームズ) ····································	フリッパー  1 モンスターバッシュ(ウィリアムズ)
9 カリフォルニアスピード (アタリゲームズ)7.98	4 アタック・フロム・マーズ (バリー) ······7.79

発メーカー名などの註を加えた。























"での収リMーチク長もきう録ズI日クのが

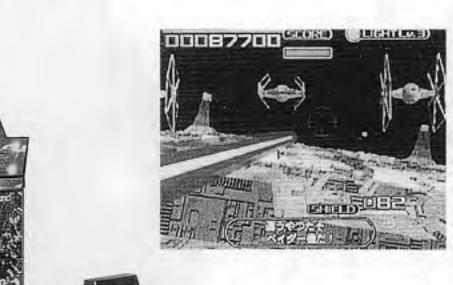
©1998 Replay Magazine 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが

題

「スターウォーズトリロジー・アーケード」

# 名場面を再現し

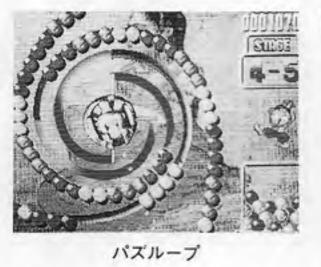
セガ社から子ども用「つりぼり大会」も



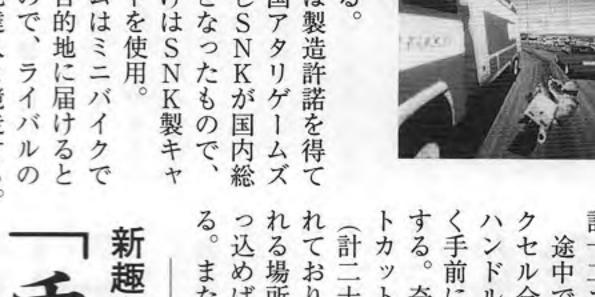








## SNKから「ラジカルバイカーズ」





②購読料とともに郵便局で手続きを

④ お手元に新聞が毎号郵送されます

①購読申込書には宛先もはっきりと

③約1週間で、小社に通知が来ます



# ビリヤード

始めませんか?

「ケイアンドユウはビリヤードもバーゲンプライス。」

プレジデント(台のみ) 付属品・一式 運送・搬入・設置費

¥280,000



○運営資料あります。お問いあわせください。 ■ (株)ケイアンドユウ

電話 06-748-2512 FAX06-748-2507 〒577 大阪府東大阪市長田西3-23 フリーダイアル 0120-00-7295 担当:小澤 彰(おざわ あきら)

# あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN CHANGER 両替機 アミューズメントゲーム場などのメダル貸機とコイン両替機。

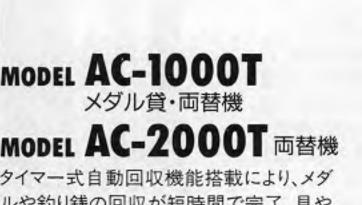
MODEL AC-3000T 高額紙幣対応/メダル貸・両替機 ●AC-3000Tは視認性に優れた大型ドットマトリクス式表示器を2個使用 し、1個にはタッチパネルの選択ボタンを装備。メダル払出しはホッパー2 台で同時に払出しますので高速払出しが可能です。タイマー付き自動回 収機能やデータ記憶機能をはじめ、リサイクル式の高額紙幣対応、紙幣 処理装置を搭載し、釣銭用1000円紙幣の補充が少なくてすみます。また、 メダル貸し出し料金の設定範囲は100円から5000円、払出し枚数は1枚 から600枚までの広い設定範囲が可能。お客様サービスとして当たり機能 を内蔵、メダル貸し出し時にスロットが表示され、当たるとサービス枚数を

ル貸し機能が終了、メダルや硬貨を回収しますので閉店後の作業がスム ーズです。また、メモリーに受入れ枚数や払出し枚数のデータを記憶

しています。データはバッテリーバックアップされているため、停電などによるデータ消滅がありません。



ゲーム場の雰囲気に合わせたデザインの旭精工オリジナルシリーズ。



MODEL AC-1000T MODEL AC-2000T 両替機

タイマー式自動回収機能搭載により、メダ ルや釣り銭の回収が短時間で完了。見や すい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。 高性能セレクターと大収納ホッパータンクで 約3000枚(100円硬貨で)を収納。新たな 利用方法を提案する店舗のニーズに合っ

た両替メダル貸機です。

払出します。確率やサービス枚数は任意に設定が可能です。

MODEL AC-4000T 高額紙幣対応/両替機 ●AC-4000Tはリサイクル式の高額紙幣対応、紙幣処理装置を搭載した 両替専用機。タイマー付き自動回収機能で設定時間になると、両替・メダ

弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。

◆謹告◆当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。









■ 国内販売事業部にて取り扱っています。 ○ レンタル事業部にて取り扱っています。 ●販売のご用命は国内販売事業部/レンタル・リースのご用命はレンタル事業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。 レンタル事業部/〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 関東営業所/TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0736

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

●外寸/W:500mm×D:570mm×H:1,420mm ●消費電力/130W

※キャスター付で移動もラクラク!!

株式会社カプコン。

出枚数)、その日の日付・時刻。

◆ランキング記録内容は、**釣り上げた重量(メダルの払** 

TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632 名古屋営業所/TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119 札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731 近畿営業所/TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429 <国内販売事業部>●本 社/〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133 仙台営業所/TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313 岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193 ●東京支店/〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701 新潟営業所/TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043 福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

TOTAL(過去)ランキング

株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD.

●軽快なBGMサウンド

サイズ: W700×D2,780×H1,800mm

実用新案開平6-48753

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3

すると景品が払い出されます(目押し感覚)。

ワンコインで再チャレンジの"プラス

メインゲームでハズれた場合でも、もう

チャンス"機構が付いています。

特許開平7-303756、9-28920

米国特許No.5529206(取得済)

サイズ: W1,300×D900×H1,860mm

TEL 03 (3988) 2061(代) FAX 03 (3986) 5180 ★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

●上がるボタンで、狙った

●タイミングよく景品皿の

サイズ:W1.450×D1.450×H1.980mr

ツメとスクリューを合わ

せて景品を落とすハラハ

棒をセット。

ラゲーム!

特許開平7-303756

景品の高さにスクリュー

株式会社カプコニ。

レンタル事業部/〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 関東営業所/TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0736

# DECEMBER Game Machine's Best Hit Games 25

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー 2 バージョン98 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)7.83
2	2	サムライスピリッツ 2 アスラ斬魔伝(SNKネオジオ) Warriors Rage (SNK)7.08
3	3	スパイクアウト(セガ社) Spike Out (Sega)7.07
4	7	ソウルキャリバー (ナムコ) Soul Calibur (Namco)
5	5	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン) Street Fighter Alpha 3 (Capcom)
6	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (SNKネオジオ) The King of Fighters '98 (SNK)
7	9	すくすく犬福(ビデオシステム/トーワジャパン) Quiz Lucky Dog* (Video System) ························6.41
8		対戦ホットギミック 快楽天 (彩京) Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)6.29
9		カオスヒート (タイトーGネット) Chaos Heat (Taito)
10	6	ハイパービシバシチャンプ(コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)6.17
11	4	超鋼戦紀キカイオー(カプコン) Tech Romancer (Capcom)
12	13	ダイナマイト刑事 2 (セガ社) Dynamite Cop (Sega)
13	10	ライデンファイターズ JET (セイブ) Raiden Fighters JET (Seibu)5.50
14	14	テトリス・ザ・グランドマスター(アリカ/カプコン) Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)·······5. 43
15	11	デッドオアアライブ・プラスプラス (テクモ) Dead or Alive Plus Plus (Tecmo)
16	12	鉄拳 3 (ナムコ) Tekken 3 (Namco)
17	16	対戦ホットギミック(彩京) Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)
18	17	スーパーワールドスタジアム 98 (ナムコ) Super World Stadium 98 (Namco)4.89
19	15	弾銃フィーバロン(ケイブ/日本システム) Fever SOS (Cave/Nihon System)4.83
20	22	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System) ··················4.71
4	23	ストライカーズ 1 9 4 5 II (彩京) Strikers 1945 II (Psikyo)
22	19	ランドメーカー(タイトーF3) Land Maker (Taito)
23	27	ファイナルロマンス 4 (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance 4* (Video System) ················4. 45
24	18	子育てクイズマイエンジェル 3 (ナムコ) Quiz My Angel 3* (Namco)
25	24	闘魂烈伝 3 (ナムコ) NJ Prowrestling (Namco)4.41

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断

と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、

評価 によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気

(RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

機 (DEDICATED VIDEOS)
-

	34	(DEDICATED VIDEOS) 機様々(メーカータ)
	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
D	-	ダンスダンスレボリューション(コナミ) Dance Dance Revolution (Konami)9.50
2	1	ビートマニア 3rd Mix (コナミ) Beatmania 3rd Mix [Hip Hop Mania 3] (Konami)8.54
3	2	ポップンミュージック (コナミ) Pop'n Music (Konami)7.69
4	4	タイムクライシス 2 (S D / D X) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)
5	3	レースオン! (SD/DX) (ナムコ) Race On! (SD/DX) (Namco)
6	5	オーシャンハンター(S D / D X)(セガ社) Ocean Hunter (SD/DX) (Sega) ····································
7	180	スーパービシバシチャンプ (コナミ) Super Bishi Bashi Champ (Konami)
8	11	トップスケーター(セガ社) Top Skater (Sega)
9	12	セガラリー 2 (DX) (セガ社) Sega Rally 2 (DX) (Sega)
10	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ社) The House of The Dead (Sega)
11	7	デイトナUSA 2 (DX/2P) (セガ社)
12	9	Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)
	13	Get Bass (Sega)
	10	Techno Drive (Namco)
	16	Go By Train 2 -3000 (Taito)
		Final Furiong (Namco)
	<i>)</i> '.	ノッパー (FLIPPERS)
D	2	メディーバルマッドネス(ウィリアムズ/タイトー) Medieval Madness (Williams/Taito)
2	3	ジュラシックパーク(データイースト) Jurassic Park (Data East)3.96
3	1	ピンボールマジック (カプコン) Pinball Magic (Capcom)3.90
4	4	ツイスター(セガ・ピンボール) Twister (Sega Pinball)3.54
5	5	アダムスファミリー(ミッドウェー/タイトー) Addams Family (Midway/Taito)3. 29
	その	つ他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GA
1	1	ラブゲティステーション(辰巳電子/アトラス) Lovegety Station (Tatumi/Atlus) ············7.99
2	2	ストリートスナップ (トーワジャパン) Street Snap (Towa Japan)
3	3	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus)
4	4	プリプリキャンバス (コナミ) Puri Puri Canvas (Konami)
5	5	なんでもシール委員会(アイマックス/ジャレコ) Sticker Magic (Imax/Jaleco)



<国内販売事業部> ●本 社/〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133 仙台営業所/TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313 岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193

●東京支店/ 〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701 新潟営業所/TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043 福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

ゲームマシン

© 1998 KANEKO CO.,LTD.

英文版業界ニュース



# Poor Results For Namco In Japan Mkt

Namco Ltd., Tokyo, announced its mid-term results and revised its fiscal year results on November 10. Although Namco's revenue has grown steadily, the net income has shown a downturn reflecting the slump in the domestic coin-op game market. It is anticipated that growth in the home video game sector will not compensate for the drop in coin-op results.

Namco's revenue for the mid-term ended September 1998 was ¥55,874 million, up 11.7% over the same period a year ago, and net income ¥2,086 million, down 10.1%. A breakdown of revenue shows that arcade operation income accounted for ¥30,353 million, up 2.3%, coin-op games ¥10,122 million, down 1.1%, home videos ¥13,659 million, up 44.8%, and others ¥1,739 million, up 147.4%.

A breakdown of exports shows that

### **Oriental Land Revises Results** Downward

Oriental Land Co., Ltd., the operator company of "Tokyo Disney Resort", announced its results for the midterm ended September 1998 and revised downward its forecast for the fiscal year ending March 1999. It is anticipated to incur a lower net income due to the increasingly weak consumption and higher costs in the midst of Japan's dark economic recession.

Oriental Land's mid-term revenue was ¥91,650 million, up 4.2% over the same period a year ago, and net income ¥5,815 million, down 22.7%. A breakdown of revenue shows that attractions accounted for ¥40,105 million, up 0.9%, goods sales ¥34,318 million, up 6.8%, restaurants ¥16,929 million, up 7.3%, and others ¥297 million, down 1.3%.

A post-revision forecast of revenue for the fiscal year was ¥182,500 million (vs. ¥183,200 million in the preceding forecast in May), and net income ¥11,300 million (vs. ¥12,600 million).

### **Game Machine**

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc. Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress. co.jp/ © 1998 Amusement Press, Inc.

coin-op games accounted for ¥3,325 million, up 10.5%, home videos ¥8,324 million, up 119.7%, and others ¥1,697 million, up 175.6%. The export total was ¥13,347 million, and its ratio increased from 14.8% in the preceding year to 23.9%.

According to Namco, since the start of shipments in April, "Time Crisis 2" has turned out to be a hit with sales of 6,000 units including exports. Sales of home video game software for "Play Station" grew strongly in both the USA and Europe on the back of the hit game "Tekken 3". At arcades, the drop in income from existing locations was covered by increasing the new As of the end of September, there

are 471 Namco-operated arcades in Japan, 332 in North America, 11 in Europe, and 18 in Asia, totaling 832. There also are two theme parks in Japan. Namco is planning to open 50 arcades within a year till March 1999.

A post-revision forecast of revenue for the fiscal year to end March 1999 was ¥109,000 million (vs. ¥117,000 million in the preceding forecast in May), and net income ¥2,800 million (vs. ¥5,500 million). A post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year was ¥149,000 million (vs. ¥156,000 million), and final net in-

### Shochiku To Shut Down **Theme Park**

Shochiku Co., Ltd., Tokyo, announced that it will close on December 16 the theme park "Kamakura Cinema World" (28,000 m<sup>2</sup>) which was opened in October 1995. The number of visitors has decreased sharply leading to sustained losses, Nobuyoshi Otani, president of Shochiku, explained at a press meeting on November 10.

Shochiku, a major Japanese movie film company, reported its results for the mid-term ended August 1998, on October 30. Its mid-term revenue was ¥23,689 million, down 10.1% from the same period a year ago, and net loss ¥3,373 million. A breakdown of revenue shows that the revenue from "Kamakura Cinema World" accounted for ¥660 million, down 51.7%, thus imposing a heavy burden on Shochiku's management.

This theme park was opened within Shochiku's Ofuna Movie Studio with an investment of ¥10,000 million. However, the number of visitors which had averaged 170,000 per month in 1995, has decreased to 40,000 with no hope of recovery.

come ¥3,600 million (vs. ¥6,200 mil-

### **Many Handhelds** At Tokyo **Game Show**

"Tokyo Game Show" (October 9-11, Tokyo Big Sight), an event for introducing new home video game software titles to consumers, turned into a show for unveiling handheld video games. 92 companies exhibited their products at 1,481 booths of this event which is sponsored by the Computer Entertainment Software Association (CESA). The show was visited by about 156,000 persons for three days including traders and players.

Although Nintendo did not exhibit third party unveiled "Game Boy Color" which was very popular. An 8bit color handheld video game, it was shipped on October 21 at the retail price of ¥8,900.

SNK unveiled "NEO-GEO Pocket" (both monochromatic and color versions) for the first time, and attracted quite a bit of attention. A 16-bit handheld video game, its game cartridge can be used commonly by both monochromatic and color versions The monochromatic version was shipped on October 28 at the retail price of ¥7,800. The color version whose price is not yet fixed, will be shipped in March 1999.

Bandai announced that it will ship 16-bit "Wonder Swan" (¥4,800) in March 1999. It features a monochromatic liquid crystal, and Bandai is planning to develop a color version in the future. Its size is nearly same as that of "NEO-GEO Pocket". Depending on the type of game content, it can also be used in an upright format.

Sega intends to ship the 128-bit home video console "Dream Cast" on November 27 at the price of ¥29,800.

While concentrating an all-out effort on "Dream Cast", Sega has also endeavored to develop 8-bit "Visual Memory" (now being shipped) of per-

第三種郵便物認可

sonal digital assistance (PDA). Sony Computer Entertainment introduced the PDA "Pocket Station" for "Play Station" for the first time at the current show. A 32-bit handheld video played by loading software down from the "Play Station", it will ship on December 3 at ¥3,000.

### **Bank Group Backs USJ**

Aimed at the opening in the spring of 2001, the ground-breaking ceremony of the theme park "Universal Studios Japan" in Osaka was performed on October 28. On November 5 a bank group announced that it will invest ¥125,000 million in this project. With these funds, it is now sure that Osaka will have its own theme park to rival Tokyo's "Disney Resort.

The joint venture company, USJ Co., Ltd., Osaka, is managing the "Universal Studios Japan" project. 38 companies invested in the joint venture, including Osaka City which is a big shareholder. Licensed by Universal Studios Inc., USA, USJ is aiming to open the first "Universal Studios" outside the USA.

The ground-breaking ceremony was attended by Toshio Tsuchizaki, president of USJ, Ron Meyer, president & CEO of Universal Studios, and Arnold Schwartzenegger, popular actor, who helped in heating up the at-

The total investment of ¥165,000 million is made up of ¥125,000 million from the bank group and ¥40,000 million from USJ itself. After completion, "Universal Studios Japan" is expected to be visited by at least 8.5 million persons per year.



